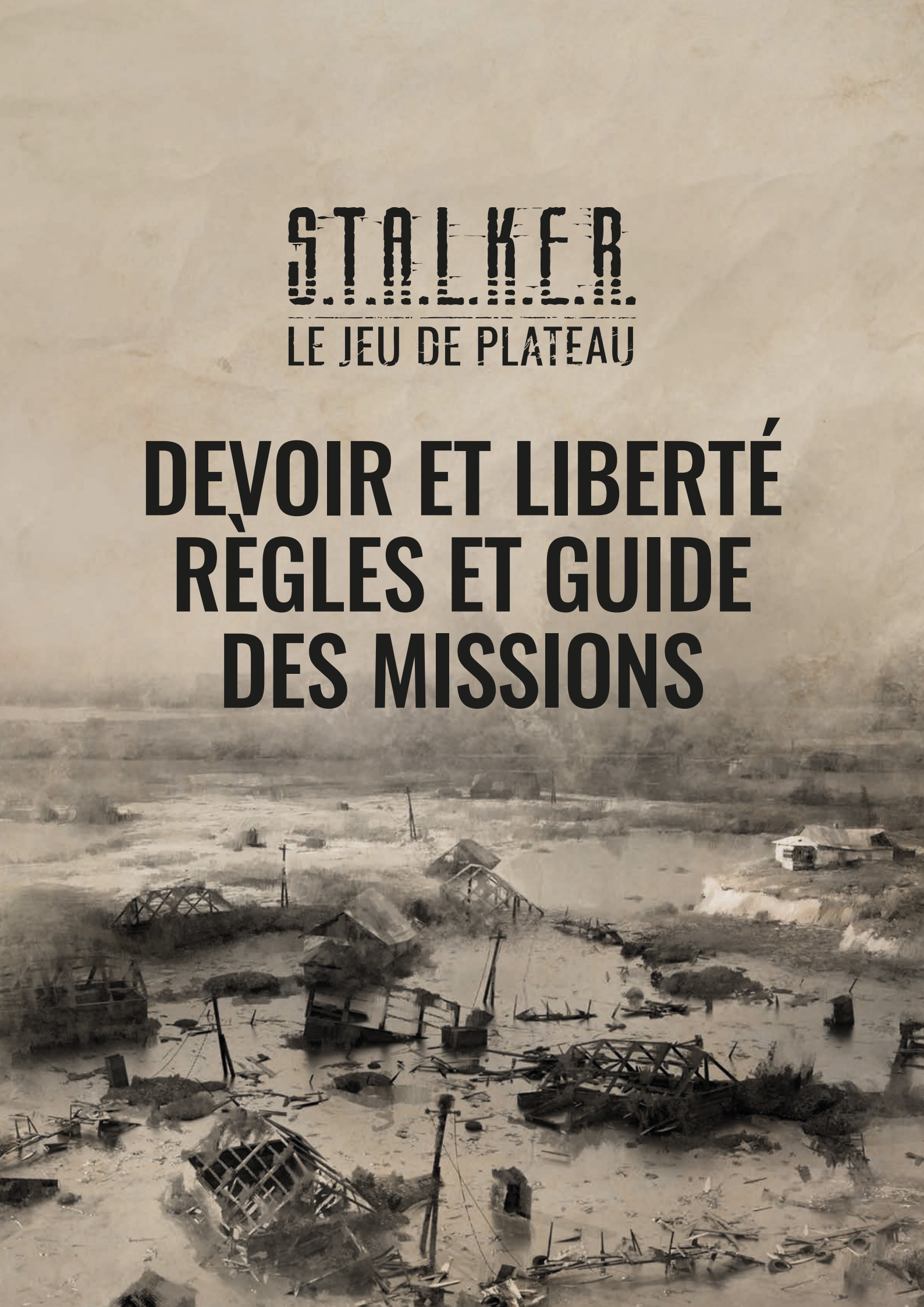
S.T.A.L.K.E.R.

LE JEU DE PLATEAU

DEVOIR ET LIBERTÉ
RÈGLES ET GUIDE DES MISSIONS



LISTE DU MATÉRIEL

* Le contenu des boîtes de Mission est détaillé en page **5** du Livre des Scripts D&L (au dos de ce Guide des Missions).

PAPIER

1 Guide des Missions/Livre des Scripts de Devoir et Liberté

4 planches d'autocollants

PIONS

32 pions Compétence

11 -1 pions PV – Ennemi

2 pions Équipe Ennemie

CARTES

Cartes Standard

19 cartes Arme

22 cartes Conséquence

6 cartes Contact

Mini Cartes

18 cartes Armure

11 cartes Accessoires

2 cartes Objet

FIGURINES

3 figurines de Soldat du Devoir

1 figurine d'Exosquelette du Devoir

3 figurines de Combattant de la Liberté

1 figurine d'Exosquelette de la Liberté

AUTRES

4 tuiles Plan

3 boîtes de Mission*

2 séparateurs pour classeur de Campagne

S.T.A.L.K.E.R. LE JEU DE PLATEAU
EXTENSION DEVOIR ET LIBERTÉ

Le Devoir et la Liberté sont comme les deux faces d'une même pièce, empêtrés dans un conflit aussi ancien que la Zone elle-même. Rejoindre une faction vous attirera l'animosité de l'autre et influera sur votre destin à long terme. Pour le meilleur ou pour le pire ? Seul l'avenir le dira.

INTÉGRER CETTE EXTENSION AU JEU DE BASE

L'extension *Devoir et Liberté* ajoute de nouveaux éléments de jeu et d'histoire à votre boîte de **S.T.A.L.K.E.R. Le Jeu de Plateau**.

1. Ajoutez la carte **RPG-7U** au paquet Arme. Vous pouvez l'acquérir en suivant les règles normales.
2. Ajoutez les 2 cartes Objets **Havresac à Roquettes** au paquet Objet. Vous pouvez les acquérir en suivant les règles normales.
3. Ajoutez les 11 cartes Accessoire au paquet Accessoire. Vous pouvez les acquérir en suivant les règles normales.
4. Ajoutez les quatre tuiles Plan à celles de la boîte de base. Les tuiles Plan D&L portent les numéros suivants : **60**, **61**, **62**, **63**.
5. Mettez les pions Équipe Ennemie et -1 dans leurs emplacements respectifs du compartiment à pions.
6. Les autres éléments de jeu deviendront accessibles au fil de votre progression de l'histoire de D&L.

Toutes les cartes qui sont mélangées à celles de la boîte de base portent la mention DL dans un coin. Vous pourrez ainsi les repérer facilement si vous souhaitez retirer ces éléments de votre jeu. Les cartes limitées à une Faction donnée sont clairement indiquées comme appartenant au Devoir ou à la Liberté.

Histoire de Devoir et Liberté

La boîte *Devoir et Liberté* ajoute une nouvelle histoire divisée en 3 Missions. Vous pouvez l'ajouter à tout moment à votre jeu en apposant l'autocollant suivant sur votre Plan de la Zone :

- 50. « **DL1** Entre le Marteau et l'Enclume »

Pour un rangement plus pratique, vous pouvez d'ores et déjà échanger les boîtes des Missions déjà accomplies avec celles de la boîte *Devoir et Liberté*.

Accomplir la Mission **DL1** « Entre le Marteau et l'Enclume » change la Phase d'Exploration et le contenu du classeur. Il est donc recommandé de faire cette Mission dès que possible, en gardant à l'esprit qu'étant donné son niveau de difficulté, il vaut mieux avoir terminé au moins une Histoire avant de le faire.

RÈGLES DE FACTION

Lorsque vous aurez rejoint une Faction, vous aurez accès à de l'Équipement et des compétences propres à celle-ci. Toutefois, choisir un camp entraînera des conséquences dont vous n'avez même pas idée.

Votre allégeance à une Faction sera indiquée par un autocollant sur le Plan de la Zone.

Armes et Armures de Faction

C40 (**Quartier-maître du Devoir**) et **C45** (**Contrebandier de la Liberté**) proposent tous deux de l'Équipement spécifique à leur Faction. Quand vous allez voir un de ces marchands, vous pouvez acheter des cartes portant la mention Devoir ou Liberté, selon.

Figurines de Stalkers Supplémentaires

Vous pouvez utiliser les figurines de la Faction que vous avez choisie dès que vous avez accompli la Mission **DL1** « Entre le Marteau et l'Enclume ».

Compétences de Faction

MARABOUT
Quand vous effectuez l'Action d'un Objet Médical, la cible de l'Action gagne 4 PV supplémentaires.
RAFALE VISÉE
Une fois par Tour, vous pouvez choisir une partie du corps quand vous attaquez en Rafale.

C41 (Sergent Instructeur du Devoir) et **C46** (Mentor de la Liberté) pourront vous apprendre des compétences propres à leur Faction. À l'instar des capacités de Personnage, les compétences de Faction sont toujours actives.

Chaque Stalker peut détenir un maximum de 2 Compétences de Faction à la fois. Elles peuvent être redistribuées entre les Stalkers lors de l'Exploration de la Zone ou chaque fois que vous allez voir un instructeur. Votre équipe peut détenir un nombre illimité de Compétences de Faction. Toutefois, chaque nouvelle séance d'entraînement coûtera plus cher que la précédente.

Conséquences de Faction

Vous piochez 1 carte Conséquence au début de chaque Phase Camp de Faction. Les Conséquences peuvent se traduire par des effets positifs comme négatifs. Cependant, si vous ne le gérez pas, vous risquez d'être rapidement débordé, ce qui peut entraîner l'échec de la campagne.

Voici un exemple de carte Conséquence :

1
DÉPLACEMENT DES CHAMPS D'ANOMALIES
Les anomalies changent fréquemment d'endroit, rendant obsolètes les cartes ou les itinéraires de sécurité standards. Cependant, chaque augmentation de l'activité dans la Zone présente un aspect positif : les nouvelles anomalies engendrent de nouveaux artefacts !
2
3
À LA RÉSOLUTION
Tracez de nouvelles voies plus sûres : Mettez cette carte au bas du paquet Conséquence.
4
CONTINU
Des voies plus longues : Lors de cette étape de Camp du Devoir, vous ne pouvez choisir qu'un maximum de 2 cartes à résoudre.
5
NON RÉSOLUE
De meilleures prises : Au début de la Mission, tous les Stalkers défaussent 2 . Pour toutes les Anomalies dotées d'un Artefact : placez 1 supplémentaire au centre de chaque altération d'Anomalie.
Remettez cette carte dans le porte-cartes.

1. **Nom**.
2. **Histoire**.
3. **À la Résolution** – Un effet qui s'applique lorsque vous décidez de résoudre la carte.
4. **Continu** – Un effet qui s'applique tant que la carte se trouve dans le porte-cartes.
5. **Non Résolu** – Un effet qui s'applique si vous n'avez pas résolu cette compétence à la fin de la Phase de Camp de Faction.

Pions Équipe Devoir et Liberté

Cette extension contient deux nouveaux pions Équipe :

Ils sont considérés comme désignant une équipe adverse aux Équipes Ennemis 1 et 2 (à moins d'être joints à l'un de ces pions Équipe).

Lors de la résolution des cartes Activation des Ennemis, appliquez tous les effets qui s'appliquent à en plus de , et tous les effets qui s'appliquent à en plus de .

S'il y a une égalité lorsque plusieurs Ennemis doivent être activés en même temps, il est conseillé de procéder dans l'ordre suivant :

→ → → → → →

L'extension Devoir et Liberté dans le Mode Survie dans la Zone

Afin d'améliorer votre expérience de jeu en mode Survie dans la Zone, vous pouvez acheter des cartes Devoir ou Liberté, mais en vous limitant à une seule Faction.

Les pions Compétence peuvent être achetés pour 4000 – Piochez 2 pions, choisissez-en un et défaussez l'autre.

Chaque Stalker peut détenir un maximum de 2 Compétences de Faction.

GLOSSAIRE DES SILHOUETTES ET DES FIGURINES

La boîte de D&L introduit de nouveaux Ennemis. Voici les silhouettes utilisées pour les représenter :

SILHOUETTES

4 Ennemis Militaires + 3 Bandits – Fusil de Guerre
(Gardien du Monolithe)

2 Ennemis Militaires
(Grenadier de la FSPI)

2 Ennemis Militaires
+ 3 Bandits – Fusil de Guerre
(Soldat de la FSPI)

FIGURINES

3 Soldats du Devoir

1 Exosquelette du Devoir
(Soldat du Devoir, Kulak)

3 Combattants de la Liberté

1 Exosquelette de la Liberté
(Combattant de la Liberté, Misha)

CRÉDITS

Dédié à la mémoire de Lukasz Orwat, le meilleur d'entre nous. Puissions-nous te retrouver un jour.

Un Jeu de : Paweł Samborski

D'après : Les jeux S.T.A.L.K.E.R. de GSC Game World.
© 2024 GSC Game World Global Ltd.

Conception de l'Extension : Paweł Samborski

Tests et Développement : Paweł Samborski,
Filip Tomaszewski, Konrad Sulżycki

Tests en Interne : Filip Tomaszewski, Konrad Sulżycki,
Piotr Chmielewski, Witold Chudy, Michał Ozon, Wojciech Frelich

Conception Narrative : Marcin Mortka, Aleksandra Kleśta,
Paweł Samborski

Écriture : Marcin Mortka, Aleksandra Kleśta

Corrections : Daniel Morley

Relecture : Tyler Brown, Daniel Morley, Wiktoria Ślusarczyk

Direction Artistique : Patryk Jędraszek, Adrian Radziun

Conception Graphique : Adrian Radziun, Łukasz Styrna,
Klaudia Wójcik

Illustrations : Ewa Labak, Piotr Foksowicz, Jakub Dzikowski,
Piotr Orleański, Pamela Łuniewska, Patryk Jędraszek,
Magdalena Cieplak

Conception des Personnages : Ewa Labak, Pamela Łuniewska

Modèles 3D : Marek Kondratowicz, Michał Lisek,
Mateusz Modzelewski, Piotr Gacek, Jędrzej Chomicki

PAO : Patrycja Marzec, Angelika Kajmowicz

Production : Witold Chudy, Piotr Chmielewski, Anna Czajka,
Jacek Szczypiński, Olga Baraniak, Zofia Jerzyńska,
Adrianna Kocięcka, Mateusz Wolski, Michał Matłosz

Équipe GSC Game World : Levgen Grygorovych,
Mariia Grygorovych, Agostino Simonetta, Nikita Zakharchenko,
Zakhar Bocharov, Olga Ryzhko, Vlad Novikov, Lina Volokhova,
Maksym Tkachenko

Traduction Française : Hervé Daubet

Relecture Française : Olivier Prévot

PAO de la Version Française : Krzysztof Klemiński

Coordinatrices de Traduction : Anna Czajka,
Adrianna Kocięcka

S.T.A.L.K.E.R. ET GSC GAME WORLD GAME WORLD SONT
DES MARQUES DÉPOSÉES. TOUS DROITS RÉSERVÉS.

Entre le Marteau et l'Enclume
Prologue

Vous n'aimez guère le secteur dans lequel vous vous rendez. D'après les rumeurs, il s'agirait d'une ligne de front entre le Devoir et la Liberté, deux des factions les plus importantes de la Zone.
Le Devoir, réputé pour sa discipline militaire, est déterminé à éradiquer tout ce que la Zone représente, tandis que la Liberté, inspirée par sa beauté sauvage, cherche à la préserver. Il n'est pas étonnant que les deux factions soient en guerre, et se mêler de leurs affaires n'est sûrement pas une bonne idée.

Cependant, vous avez un boulot à faire. Vous devez investir un complexe qui sert de terrain de chasse à une Chimère, abattre la bête, lui trancher la tête et ramener votre trophée. La prime est suffisamment conséquente pour que vous ne demandiez pas à quoi peut servir une tête de Chimère.

Allez, on bouge. Plus vite on y sera, mieux ce sera.

Résumé de la Mission :

- Vous devez traquer une Chimère, obtenir des armes de gros calibre et des médicaments en cas de grabuge.
- L'opération va se dérouler dans son nid, un complexe en ruines. Vous pouvez oublier les fusils de sniper.
- Bonne nouvelle : il n'y a pas d'Anomalies !

Prenez la boîte de Mission **DL1** « Entre le Marteau et l'Enclume ». Elle contient tous les éléments spécifiques à la Mission dont vous aurez besoin lors de la mise en place et pendant la partie.

Revenez ensuite à la Navigation dans la Zone, étape **6** du classeur de Campagne, et continuez.

Une émission est en train de se former. Son intensité augmente rapidement.
Vous n'avez pas besoin d'un dessin pour savoir que, désormais, chaque seconde compte.

Heureusement, le complexe où est supposée rôder la Chimère n'est pas loin.
Vous pressez le pas, franchissez la clôture, et...

... Vous vous retrouvez au cœur d'une fusillade déchaînée ! Instinctivement, vous plongez à couvert.

Deux groupes non identifiés se livrent un combat acharné et sans merci. Les balles fusent de tous côtés.

C'est bien le moment ! Vous avez un truc à faire ici, vous !

1. Mise en Place du Plan

Trouvez les tuiles de Plan **12**, **13**, **14**, **25**, **29**, puis disposez-les comme indiqué.

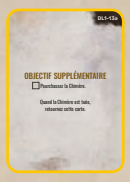
2. Mise en Place de l'Environnement

Cartes Environnement :

- Prenez toutes les cartes Environnement de la boîte de Mission **DL1**.
- Trouvez les cartes **DL1-01a (Objectif de Mission)**, **DL1-02a (Émission)** et **DL1-13a (Objectif Supplémentaire)**, lisez-les, puis mettez-les à côté du Plan.
- Placez ensuite les cartes suivantes sur le Plan, comme indiqué sur l'image ci-dessous : **DL1-03a**, **DL1-04a**, **DL1-05a** et **DL1-07a**. Il s'agit de vos cartes Altération de départ.
- Réunissez les cartes Environnement restantes en un paquet placé à côté du Plan. Vous y aurez recours pendant la Mission.
- Dans la boîte de Mission **DL1**, trouvez les cartes Ennemi **Kulak (Devoir)** et **Misha (Liberté)**. Retournez-les et placez-les sur le Plan comme indiqué, face Altération visible.
- Ces Ennemis seront représentés par des figurines d'Exosquelette de la Faction correspondante.

Objectif de Mission

Émission



Objectif Supplémentaire

Paquet Environnement

3. Autres

Stalkers :

- Placez les figurines des Stalkers dans la case indiquée « Point de Départ ».

Ennemis :

- Dans la boîte de Mission **DL1**, trouvez la carte Ennemi **Combattant de la Liberté**. Marquez-la avec .
- Dans la boîte de Mission **DL1**, trouvez la carte Ennemi **Soldat du Devoir**. Marquez-la avec .
- Vous pouvez en apprendre plus sur la Faction en lisant le dos de leur carte. Cela pourrait vous aider à choisir votre camp.
- Trouvez les cartes Ennemi **Chien**, **Rongeur** et **Zombi**. Prenez-en une au hasard et remettez les autres dans la boîte. Marquez-la avec .
- Trouvez les cartes Ennemi **Tique**, **Poltergeist** et **Sangsue**. Prenez-en une au hasard et remettez les autres dans la boîte. Marquez-la avec .
- Trouvez 3 figurines de Combattant de la Liberté et 1 d'Exosquelette de la Liberté. Placez-les comme indiqué dans les cases du Plan.
- Trouvez 3 figurines de Soldat du Devoir et 1 d'Exosquelette du Devoir. Placez-les comme indiqué dans les cases du Plan.
- Trouvez toutes les silhouettes correspondant à la carte Ennemi marquée avec (5 Chiens, 6 Rongeurs ou 8 Zombis). Mettez-les à côté du Plan.
- Trouvez toutes les silhouettes correspondant à la carte Ennemi marquée avec (1 Poltergeist, 2 Sangsues ou 4 Tiques). Mettez-les à côté du Plan.

Butin :

- Tuile Plan **13** :
  - » Prenez 7 pions Butin au hasard et placez-les en piles sur le Plan comme indiqué
- Tuiles Plan **25** et **29** :
  - » En fonction du nombre de Stalkers, différentes cases du Plan vont recevoir des .

  Commencez par trouver 3 pions Butin Spécial dans la boîte de Mission **DL1**. Ensuite, en fonction du nombre de Stalkers :
  - » 1 Stalker : Mélangez 3 pions Butin Spécial avec 7 et placez-les en piles dans les cases dotées d'un numéro rouge.
  - » 2 Stalkers : Mélangez 3 pions Butin Spécial avec 9 et placez-les en piles dans les cases dotées de numéros rouges et bleus.
  - » 3 Stalkers : Mélangez 3 pions Butin Spécial avec 11 et placez-les en piles dans les cases dotées de numéros rouges, bleus et jaunes.
  - » 4 Stalkers : Mélangez 3 pions Butin Spécial avec 13 et placez-les en piles dans les cases dotées de numéros rouges, bleus, jaunes et verts.

Pions Inconnu :

- Prenez un ensemble de pions Inconnu en fonction du nombre de Stalkers, puis placez-les au hasard sur le Plan comme suit :
  - » Stalker solitaire : 2 × , 2 × , 4 × , 2 ×
  - » 2 Stalkers : 1 × , 3 × , 4 × , 2 ×
  - » 3 Stalkers : 2 × , 1 × , 4 × , 3 ×
  - » 4 Stalkers : 2 × , 2 × , 2 × , 4 ×

Paquet Événement :

- Prenez toutes les cartes Événement de Mission de la boîte de Mission **DL1**.
- Empilez les cartes Événement de Mission dans l'ordre numérique, face cachée. La carte **I** doit se trouver au sommet du paquet et la **V** au bas de celui-ci. Elles forment le paquet Événement.

La Mission commence !
Début du premier Round.

Poltergeist/Sangsue (Cachée)/Tique

Paquet Événement

Chien/Rongeur/Zombi

Entre le Marteau et l'Enclume
Épilogue A (Devoir)

Dans la Zone, rien n'est jamais facile, et vous êtes déjà bien content de vous en être tiré en un seul morceau. En route vers le point de rendez-vous, vous examinez l'Appareil, une sorte de gadget électronique muni d'un petit écran vert fissuré, quelques boutons et des fils qui dépassent. Pas de quoi en faire tout un plat.

N'y tenant plus, vous harcelez l'officier qui attendait votre arrivée.

« Je ne suis pas autorisé à divulguer les détails, répond-il sur un ton laconique. Toutefois, vous avez prouvé votre valeur et vous méritez d'en savoir un peu plus. Tout ce que je peux vous dire, c'est qu'il s'agit d'un prototype, et qu'il doit être testé sur le terrain et, si tout se passe comme prévu, il pourrait être à même de stopper l'expansion de la Zone. Voire la réduire. »

Vous méritez d'en savoir un peu plus... D'accord. Vous espérez que la récompense sera plus substantielle que ces bribes d'informations. L'officier semble lire dans vos pensées.

« Je suis également chargé de vous annoncer que désormais, vous êtes officiellement considéré comme un allié. Vous pourrez vous entraîner auprès de nos meilleurs instructeurs, vous aurez accès à nos contacts les plus sûrs, ainsi qu'à notre soutien logistique pour vos prochaines missions. Et, bien entendu, si vous continuez à travailler pour nous, l'argent coulera à flots. Ce n'est pas comme si la vodka, c'était gratuit, n'est-ce pas ? » Il conclut avec un clin d'œil et vous poussez un soupir de soulagement.

Au bout du compte, il se pourrait que cette mission de chasse à la tête de Chimère se révèle bien plus lucrative que prévu.

Récompenses de Scénario :

- Cochez la Mission **DL1** comme étant indisponible.

Mettez ensuite le Plan de la Zone à jour en apposant les autocollants suivants :

- 51. « **DL2** Captif des Ténèbres »
- 52. Trophée « Soldat du Devoir »

Si vous avez la carte **DL1-13b (Mission Accomplie)**, gagnez 6000 ₸.

Ensuite, mettez à jour votre paquet Ennemi en y ajoutant les cartes Ennemi **Combattant de la Liberté** et **Soldat du Devoir**.

Si l'Exosquelette de la Liberté se trouve sur le Plan, trouvez la boîte de Mission **DL3** « Compte à Rebours Final » et ajoutez-y la carte Ennemi Misha.

Enfin, remettez toutes les cartes Événement de Mission et Environnement dans la boîte de Mission **DL1**, à l'exception des cartes Équipement gagnées par les joueurs.

Voir script **D11**.

Épilogue B (Liberté)

Dans la Zone, rien n'est jamais facile, et vous êtes déjà bien content de vous en être tiré en un seul morceau. En route vers le point de rendez-vous, vous examinez l'Appareil, une sorte de gadget électronique muni d'un petit écran vert fissuré, quelques boutons et des fils qui dépassent. Pas de quoi en faire tout un plat.

N'y tenant plus, vous harcelez l'officier qui attendait votre arrivée.

« Ça ? rétorque-t-il en éclatant de rire, ça, mes amis c'est le Graal ! On va le bricoler, le brancher à une source d'énergie, et avant la musique ! »

Vous insistez pour savoir ce qu'il est en train d'insinuer. Il devient un peu plus sérieux.

« D'accord, j'imagine qu'on ne va pas me mettre au pilori si je crache un peu le morceau. Nous pensons que cet appareil pourrait être à même de contribuer à l'expansion de la Zone, un rêve que nous chérissons depuis des années. Plutôt cool, non ? »

Cool ou non, l'idée d'avoir risqué votre peau pour le rêve de quelqu'un d'autre ne vous ravit pas. Toutefois, l'officier continue son discours.

« Quant à vous, les gars, vous êtes la crème. C'est une chance de vous avoir avec nous, et nous vous sommes redevables. Si vous souhaitez vous entraîner avec nos vétérans, ne vous gênez pas. Vous avez besoin de contacts importants ? Il n'y a qu'à demander. Du soutien pour vos missions futures ? On sera là pour vous. Et bien entendu, si vous continuez à bosser avec nous, le pognon va couler à flots. Restez avec nous. On est du genre à se serrer les coudes. »

L'avenir semble désormais beaucoup plus radieux.
Cette tête de chimère pourrait bien vous rapporter bien plus que prévu !

Récompenses de Scénario :

- Cochez la Mission **DL1** comme étant indisponible.

Mettez ensuite le Plan de la Zone à jour en apposant les autocollants suivants :

- 51. « **DL2** Captif des Ténèbres »
- 53. Trophée « Combattant de la Liberté »

Si vous avez la carte **DL1-13b (Mission Accomplie)**, gagnez 6000 ₹.

Ensuite, mettez à jour votre paquet Ennemi en y ajoutant les cartes Ennemi **Combattant de la Liberté** et **Soldat du Devoir**.

Si l'Exosquelette du Devoir se trouve sur le Plan, trouvez la boîte de Mission **DL3** « Compte à Rebours Final » et ajoutez-y la carte Ennemi **Kulak**.

Enfin, remettez toutes les cartes Événement de Mission et Environnement dans la boîte de Mission **DL1**, à l'exception des cartes Équipement gagnées par les joueurs.

Voir script **L11**.

Captif des Ténèbres
Prologue

Le secteur dans lequel vous allez vous rendre est occupé par les forces du Monolithe. C'est aussi de là que la seule personne capable de faire fonctionner l'Appareil, un homme surnommé le Scientifique, aurait envoyé son dernier message avant de disparaître. Si le pauvre gars est toujours en vie, il doit être traqué par le Monolithe et par vos adversaires.

Préparez-vous à un véritable dédale de tunnels exigus chargés de radiations. Attendez-vous aussi à quelques anomalies, et par conséquent n'oubliez pas de vous remplir les poches de boulons !

Résumé de la Mission :

- L'endroit comporte de nombreux tunnels étroits.
- Attendez-vous à de forts niveaux de Radiations.
- Les Mutants peuvent surgir à tout moment. Restez sur vos gardes.
- Vous allez affronter deux groupes d'Ennemis. Ne vous laissez pas encercler.

Prenez la boîte de Mission **DL2** « Captif des Ténèbres ». Elle contient tous les éléments spécifiques à la Mission, dont vous aurez besoin lors de la mise en place et pendant la partie.

Revenez ensuite à la Navigation dans la Zone, étape **6** du classeur de Campagne, et continuez.

Vous voilà à l'entrée du complexe souterrain.
Maintenant le temps presse.
Le sol est tapissé de douilles, indiquant que des gens vous ont précédés.

1. Mise en Place du Plan

- Trouvez les tuiles de Plan **9**, **18**, **20**, **21**, **22**, **23**, **24**, **25**, **29**, **30**, **60**, **61**, **62**, puis disposez-les comme indiqué.

2. Mise en Place de l'Environnement

Cartes Environnement :

- Prenez toutes les cartes Environnement de la boîte de Mission **DL2**.
- Trouvez les cartes **DL2-01a (Objectif de Mission)**, **DL2-03a (Attention d'Équipe)**, lisez-les, puis mettez-les à côté du Plan.
- Placez ensuite les cartes suivantes sur le Plan, comme indiqué sur l'image ci-dessous : les 3 cartes **DL2-02a** au hasard, **DL2-04a, DL2-05a, DL2-06a, DL2-07a, DL2-08a, DL2-09a, DL2-10a, DL2-11a, DL2-12a**. Il s'agit de vos cartes Altération de départ.
- Réunissez les cartes Environnement restantes en un paquet placé à côté du Plan. Vous y aurez recours pendant la Mission.

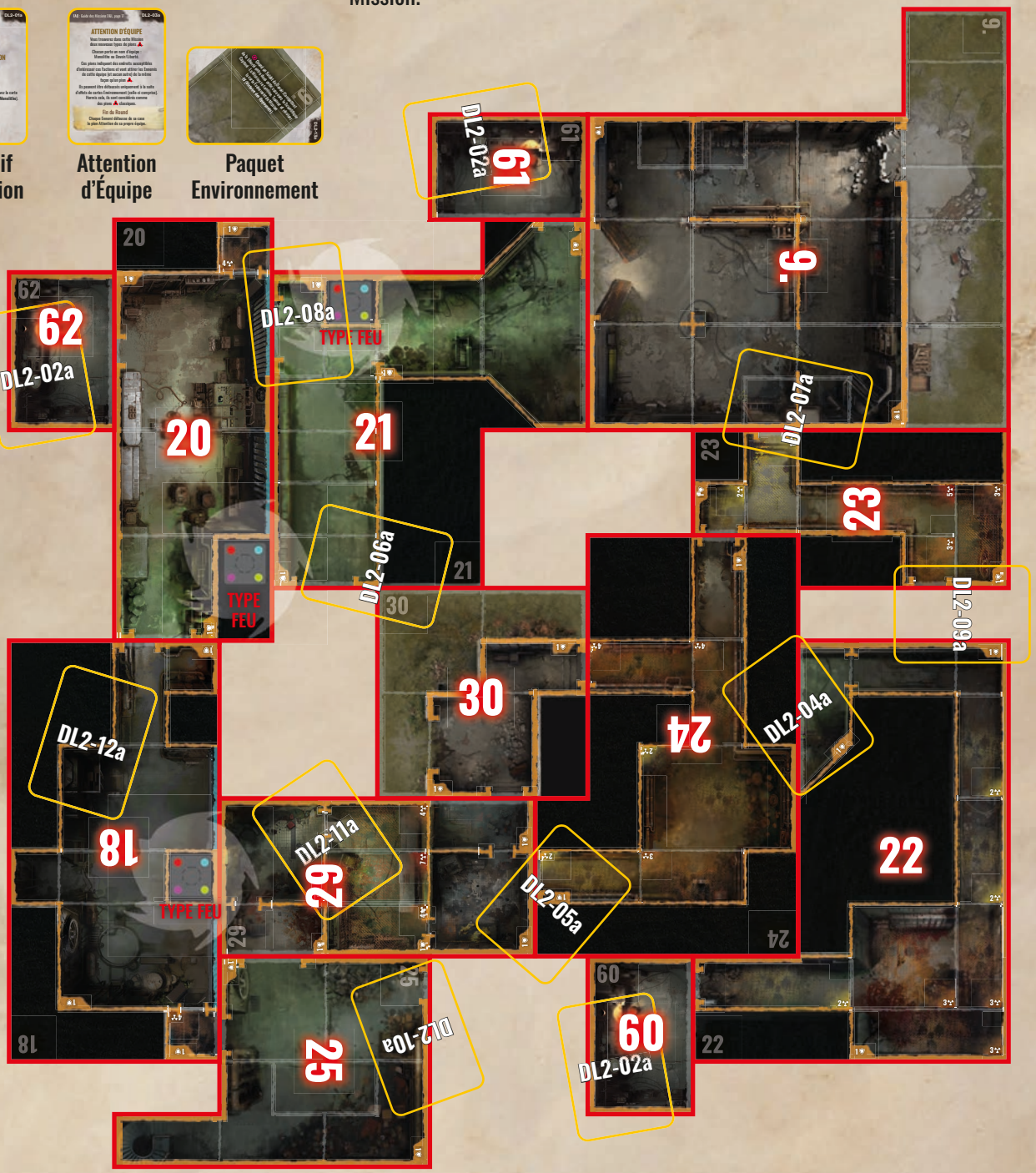
Anomalies :

- Piochez 1 carte Anomalie non mobile de type Feu au hasard et mettez-la à côté du Plan, face visible.
- Trouvez 3 altérations d'Anomalie de Feu (**2**, **9** ou **10**) et placez-les au hasard sur le Plan afin que le triangle au centre de l'Anomalie pointe vers le haut du Plan.
- Placez 1 au centre de chaque altération d'Anomalie. Placez ensuite les silhouettes d'Anomalie correspondantes sur ces altérations.

Objectif de Mission

Attention d'Équipe

Paquet Environnement



3. Autres

Stalkers :

- Placez les figurines des Stalkers dans la case indiquée « Point de Départ ».

Ennemis :

Si votre Plan de la Zone contient le Trophée « Soldat du Devoir » :

- Trouvez la carte Ennemi **Combattant de la Liberté** et mettez-la à côté du Plan. Marquez-la avec .

Si votre Plan de la Zone contient le Trophée « Combattant de la Liberté » :

- Trouvez la carte Ennemi **Soldat du Devoir** et mettez-la à côté du Plan. Marquez-la avec .

Ensuite :

- Dans la boîte de Mission **DL2**, trouvez la carte Ennemi **Gardien du Monolithe** et mettez-la à côté du Plan. Marquez-la avec 2.

Si votre Plan de la Zone contient le Trophée « Soldat du Devoir » :

- Trouvez 3 figurines de Combattant de la Liberté et 1 d'Exosquelette de la Liberté. Tous représentent des Combattants de la Liberté. Placez les 4 dans les cases .

Si votre Plan de la Zone contient le Trophée « Combattant de la Liberté » :

- Trouvez 3 figurines de Soldat du Devoir et 1 d'Exosquelette du Devoir. Tous représentent des Soldats du Devoir. Placez les 4 dans les cases .

Ensuite :

- Trouvez les silhouettes de 4 Ennemis Militaires et 3 de Bandits au Fusil de Guerre. Elles représentent toutes des Gardiens du Monolithe. Placez-en 4 dans les cases et 3 à côté du Plan.

Butin ?:

- Prenez 17 pions Butin au hasard et placez-les en piles sur le Plan comme indiqué.

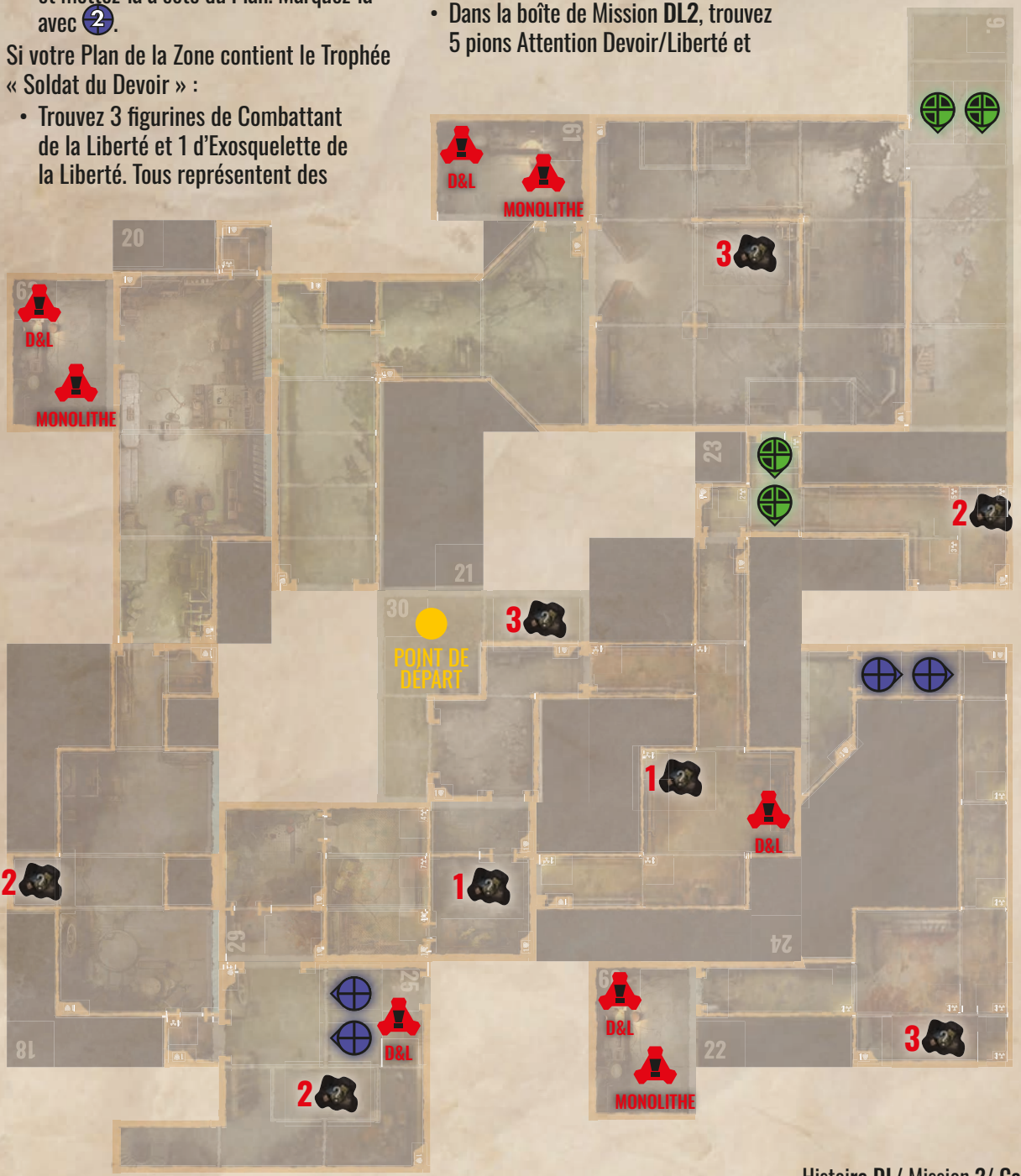
Autres pions :

- Dans la boîte de Mission **DL2**, trouvez 5 pions Attention Devoir/Liberté et placez-les sur le Plan comme indiqué, face correspondant aux Ennemis visible. Trouvez 3 pions Attention du Monolithe et placez-les sur le Plan comme indiqué.

Paquet Événement :

- Prenez toutes les cartes Événement de Mission de la boîte de Mission **DL2**.
- Empilez les cartes Événement de Mission dans l'ordre numérique, face cachée. La carte **I** doit se trouver au sommet du paquet et la **V** au bas de celui-ci. Elles forment le paquet Événement.

La Mission commence !
Début du premier Round.



Paquet Événement

Soldat du Devoir

-OU-

Combattant de la Liberté

Captif des Ténèbres
Épilogue A
(le scientifique a été évacué par votre groupe)

Vous tapez dans le dos du Scientifique épuisé, qui esquisse un sourire soulagé en retour.
Si vous le laissez un peu se reposer, puis que vous l'escortez jusqu'à l'Appareil,
vous pourrez vraiment faire la différence et transformer la Zone.

Récompenses de Scénario :

- Cochez la Mission **DL2** comme étant indisponible.
- Gagnez 6000 ₹.

Mettez ensuite le Plan de la Zone à jour en apposant les autocollants suivants :

- 54. Mission **DL3** « Compte à Rebours Final »

Mettez ensuite votre paquet Ennemi à jour en y ajoutant la carte Ennemi **Gardien du Monolithe**.

Ajoutez ensuite 1 pion Attention Monolithe/FSPI et la silhouette du Scientifique dans la boîte de Mission **DL3**.

Ensuite, remettez toutes les cartes Événement de Mission et Environnement dans la boîte de Mission **DL2**, à l'exception des cartes Équipement gagnées par les joueurs.

Ouvrez le classeur de Campagne à la page **6** et résolvez le Débriefing de Mission.

Épilogue B
(le scientifique a été évacué par l'ennemi)

Vous vous repliez à l'abri, mais vous n'avez pas de quoi vous réjouir.
Vous n'avez pas réussi à secourir le Scientifique. Toutefois, vous détenez l'Appareil, et vous connaissez l'itinéraire de vos adversaires. Vous savez plus ou moins vers où ils vont amener le Scientifique.
Vous avez encore le temps d'aller chercher l'Appareil, puis de vous démener pour libérer le Scientifique.

Récompenses de Scénario :

- Cochez la Mission **DL2** comme étant indisponible.
- Gagnez 2000 ₹.

Mettez ensuite le Plan de la Zone à jour en apposant les autocollants suivants :

- 55. Mission **DL3** « Compte à Rebours Final »

Mettez ensuite votre paquet Ennemi à jour en y ajoutant la carte Ennemi **Gardien du Monolithe**.

Ajoutez ensuite 1 pion Attention Monolithe/FSPI et la silhouette du Scientifique dans la boîte de Mission **DL3**.

Ensuite, remettez toutes les cartes Événement de Mission et Environnement dans la boîte de Mission **DL2**, à l'exception des cartes Équipement gagnées par les joueurs.

Ouvrez le classeur de Campagne à la page **6** et résolvez le Débriefing de Mission.

FAQ Attention d'Équipe

FAQ : Guide des Missions D&L, page 17 — DL2-03a

ATTENTION D'ÉQUIPE

Vous trouverez dans cette Mission deux nouveaux types de pions.

Chacun porte un nom d'équipe : Monolithe ou Devoir/Liberté.

Ces pions indiquent des endroits susceptibles d'intéresser ces Factions et vont attirer les Ennemis de cette équipe (et aucun autre) de la même façon qu'un pion.

Ils peuvent être défaussés uniquement à la suite d'effets de cartes Environnement (celle-ci comprise). Hormis cela, ils sont considérés comme des pions classiques.

Fin du Round

Chaque Ennemi défausse de sa case le pion Attention de sa propre équipe.

FAQ : Guide des Missions D&L, page 17 — DL2-03b

ATTENTION D'ÉQUIPE

Le pion Attention d'Équipe attire les Ennemis de cette équipe (et aucun autre), de la même façon qu'un pion.

Ils peuvent être défaussés uniquement à la suite d'effets de cartes Environnement (celle-ci comprise). Hormis cela, ils sont considérés comme des pions classiques.

Quand un Ennemi de l'équipe qui ne détient pas le Scientifique Capturé obtient une LdV sur celui-ci, l'équipe de cet Ennemi résout « **Le Voilà !** ».

Quand le dernier Ennemi présent sur la case du Scientifique est tué, l'équipe de cet Ennemi résout « **Le Voilà !** ».

Le Voilà ! : Défaussez du Plan tous les pions Attention d'Équipe appartenant à l'équipe qui résout « **Le Voilà !** ».

Ensuite, attribuez au Scientifique 1 pion Attention de cette Équipe. Ce pion va se déplacer en même temps que le Scientifique.

Fin du Round

Chaque Ennemi défausse de sa case le pion Attention de sa propre équipe, à l'exception de la case Évacuation (carte **DL2-13a** pour le Devoir ou la Liberté, et carte **DL2-14a** pour le Monolithe).

Les pions Attention d'Équipe n'attirent que les Ennemis de l'équipe indiquée sur le pion.
Le pion Attention du **Devoir** n'attire que les Soldats du Devoir et Kulak (Devoir).
Le pion Attention de la **Liberté** n'attire que les Combattants de la Liberté et Misha (Liberté).
Le pion Attention du **Monolithe** n'attire que les Gardiens du Monolithe et les Monolithes.
Le pion Attention de la **FSPI** n'attire que les Soldats de la FSPI et Grenadiers de la FSPI.

Les pions Attention d'Équipe sont des pions d'Attention Maximale. Lorsqu'un de ces pions est jeu, vous devez piocher une carte Activation des Ennemis – Attention Maximale chaque Tour (même si vous n'avez pas été repéré). Ces pions ne sont pas déplacés par les effets des cartes Activations des Ennemis.

Un Ennemi plus proche d'un pion Attention Maximale que du pion Attention de son équipe (parce qu'il a repéré un Stalker) va se diriger vers ce pion Attention Maximale plutôt que vers celui de son équipe.

Le Voilà ! : cette règle indique que les Ennemis qui n'ont pas capturé le Scientifique et qui obtiennent une LdV sur celui-ci peuvent suivre ses Déplacements sur le Plan, car leur pion Attention d'Équipe va se déplacer en même temps que le Scientifique.
S'ils parviennent à capturer le Scientifique, leur pion Attention d'Équipe est déplacé dans leur case d'évacuation (ils vont désormais se déplacer vers cette case).

Compte à Rebours Final
Prologue

La dernière partie de l'opération semble assez tranquille. Tout ce que vous avez à faire, c'est rejoindre l'endroit que vous a indiqué le Scientifique, y déployer l'Appareil, puis attendre qu'il le calibre.

Il est cependant grand temps que vous appreniez que dans la Zone, les opérations tranquilles, ça n'existe pas. Pour commencer, l'endroit est proche du Cordon. Le Monolithe ne devrait pas trop vous chercher des crosses, mais vous allez probablement attirer l'attention de la FSPI, la Force de Sécurité du Périmètre International, dont le passe-temps favori est d'allumer tout ce qui tente de sortir de la Zone.

Quant à vos adversaires, n'allez pas imaginer qu'ils vous ont oubliés !

Résumé de la Mission :

- Résistez tant que l'Appareil n'est pas calibré.
- Attendez-vous à un secteur dégagé, avec de longues lignes de vue et peu de couvert.
- Présence de fortes radiations et d'anomalies. Préparez-vous en fonction. Emportez un Détecteur, il vous servira.
- Attention, la FSPI est une organisation militaire. Forte probabilité d'équipement lourd.

Prenez la boîte de Mission **DL3** « Le Compte à Rebours Final ». Elle contient tous les éléments spécifiques à la Mission, dont vous aurez besoin lors de la mise en place et pendant la partie.

Revenez ensuite à la Navigation dans la Zone, étape **6** du classeur de Campagne, et continuez.

Vous faufilant entre les anomalies, vous parvenez enfin à rejoindre l'endroit indiqué par le scientifique. Le sol est trempé, et vos rangers également. Vous observez votre compagnon déployer le dispositif, lorsque des bruits attirent votre attention. Il y a des hommes armés dans les parages, et apparemment, ils ne sont pas là pour enfiler des perles.

1. Mise en Place du Plan

Trouvez les tuiles de Plan **1**, **2**, **3**, **7**, **11**, **14**, **16**, **26**, **27**, **28**, **63**, puis disposez-les comme indiqué.

2. Mise en Place de l'Environnement

Cartes Environnement :

- Prenez toutes les cartes Environnement de la boîte de Mission **DL3**.
- Trouvez les cartes **DL3-01a (Objectif de Mission)**, **DL3-02a (Aide au Calibrage)**, **DL3-13a (Attention d'Équipe FSPI)**, lisez-les, puis mettez-les à côté du Plan. Placez 1 ■ dans l'emplacement 0 de la carte **DL3-01a**.
- Trouvez les trois cartes **DL3-03a**, mélangez-les, puis mettez-les à côté du Plan. Elles forment le paquet Requête du Scientifique.
- Placez ensuite les cartes suivantes sur le Plan, comme indiqué sur l'image ci-dessous : **DL3-04a, DL3-05a, DL3-06a, DL3-07a, DL3-08a, DL3-09a, DL3-10a**. Il s'agit de vos cartes Altération de départ.
- Réunissez les cartes Environnement restantes en un paquet placé à côté du Plan. Vous y aurez recours pendant la Mission.

Anomalies :

- Piochez 1 carte Anomalie non mobile de type Électrique et 1 carte Anomalie non mobile de type Feu, au hasard, puis mettez-les à côté du Plan, face visible.
- Piochez 2 altérations d'Anomalie Électrique au hasard (**6**, **7** ou **11**) et placez-les au hasard sur le Plan afin que le triangle au centre de l'Anomalie pointe vers le haut du Plan.
- Trouvez 3 altérations d'Anomalie de Feu (**2**, **9** ou **10**) et placez-les au hasard sur le Plan afin que le triangle au centre de l'Anomalie pointe vers le haut du Plan.
- Placez 1 🟢 au centre de chaque altération d'Anomalie. Placez ensuite les silhouettes d'Anomalie correspondantes sur ces altérations.

Paquet Requête du Scientifique

Anomalie de type Électrique

Anomalie de type Feu

Attention d'Équipe FSPI

Objectif de Mission

Aide au Calibrage

Paquet Environnement

3. Autres

Stalkers :

- Placez les figurines des Stalkers dans la case indiquée « Point de Départ ».

Ennemis :

- Dans la boîte de Mission **DL3**, trouvez les cartes Ennemi **Soldat de la FSPI** et **Grenadier de la FSPI**, puis mettez-les à côté du Plan. Marquez le premier avec (2), et le second avec (2).

Si votre Plan de la Zone contient le Trophée « Soldat du Devoir » :

- Trouvez les cartes Ennemi **Combattant de la Liberté** et **Misha** (si elle se trouve dans la boîte de Mission **DL3**), puis mettez-les à côté du Plan. Marquez-les avec .

Si votre Plan de la Zone contient le Trophée « Combattant de la Liberté » :

- Trouvez la carte Ennemi **Soldat du Devoir** et **Kulak** (si elle se trouve dans la boîte de Mission **DL3**), puis mettez-les à côté du Plan. Marquez-les avec .

Ensuite :

- Trouvez 5 silhouettes de Soldat de la FSPI et mettez-les à côté du Plan.
- Trouvez 2 silhouettes de Grenadier de la FSPI et mettez-les à côté du Plan.
- Trouvez toutes les figurines correspondant aux cartes Ennemis (3 Combattants de la Liberté et 1 Exosquelette de la Liberté ou 3 Soldats du Devoir et 1 Exosquelette du Devoir). Placez-les au hasard dans les cases . Si vous n'avez pas la carte Ennemi Misha/Kulak, la figurine d'Exosquelette est considérée comme un Combattant de la Liberté/Soldat du Devoir.

Butin (?) :

- Prenez 12 pions Butin au hasard et placez-les en piles sur le Plan comme indiqué.

Autres pions :

- Dans la boîte de Mission **DL3**, trouvez 1 silhouette du Scientifique et 1 pion Attention d'Équipe FSPI, puis placez-les sur le Plan comme indiqué.

Paquet Événement :

- Prenez toutes les cartes Événement de Mission de la boîte de Mission **DL3**.
- Remettez les cartes Événement de Mission **Ib** et **II** dans la boîte de Mission.

Si votre Plan de la Zone contient le Trophée « Combattant de la Liberté » :

- Remettez la carte Événement de Mission **VII-D** dans la boîte de Mission.

Si votre Plan de la Zone contient le Trophée « Soldat du Devoir » :

- Remettez la carte Événement de Mission **VII-L** dans la boîte de Mission.

Ensuite :

- Empilez les cartes Événement de Mission dans l'ordre numérique, face cachée. La carte **Ia** doit se trouver au sommet du paquet et la **VIII** au bas de celui-ci. Elles forment le paquet Événement.

La Mission commence !
Début du premier Round.

Paquet Événement

– OU –

Attaque et Déplacement de l'Hélicoptère

L'exemple ci-après montre comment résoudre le Déplacement et l'Attaque de l'Hélicoptère, et indique comment déterminer sa Ligne de Vue.

Lorsque l'Hélicoptère apparaît au cours de la Mission, il n'est pas placé sur le Plan, mais sur l'un de ses bords. Il est activé selon la carte Événement de Mission et attaque toutes les cibles dans sa LdV. Dans le cas de l'Hélicoptère, ignorez toutes les instructions des cartes Activation des Ennemis. Le ② ne sert à qu'à déterminer l'équipe à laquelle appartient l'Hélicoptère.

L'Hélicoptère dispose d'une LdV vers toutes les cases dotées d'un bord ouvert (pas un mur) sur toute l'étendue du bord de carte auquel il est adjacent, et au-delà dans cette direction, selon les règles de LdV normales (l'Hélicoptère ne peut pas tracer de LdV à travers les fenêtres). L'Hélicoptère est toujours considéré comme étant à Portée 6 de toutes les cases marquées, en ignorant la distance entre le bord de carte qui abrite l'Hélicoptère et la case marquée contenant une Entité.

L'Hélicoptère commence à côté du bord gauche du Plan. Les cases marquées sont considérées comme étant dans la LdV de l'Hélicoptère.

Après avoir attaqué, l'Hélicoptère se déplace vers le bord du plan suivant dans le sens horaire.

Point de départ de la silhouette de l'Hélicoptère.

Après s'être déplacé vers le bord du Plan suivant, sa LdV change.

Compte à Rebours Final
Prologue

Tout n'est pas encore perdu, semble-t-il.

Déjà, vous êtes encore en vie, ce qui est sans doute le plus important.

Ensuite, votre faction aurait un espion dans les rangs ennemis. Vous avez appris que vos adversaires emmenaient le Scientifique à proximité du Cordon et vous avez repéré l'endroit parfait pour leur tendre une embuscade.

La suite risque d'être un peu plus compliquée. Une fois le Scientifique libéré, il va pouvoir s'atteler à calibrer l'Appareil, mais vous n'avez pas la moindre idée du temps que cela va prendre. Pendant ce temps, vous allez devoir le protéger de toute attaque et, comme l'opération va se dérouler en périphérie du Cordon, vous n'allez pas manquer d'attirer l'attention de la FSPI, la Force de Sécurité du Périmètre International, dont le passe-temps favori est d'allumer tout ce qui tente de sortir de la Zone.

Comme on dit, plus on est de fous, plus on rit.

Allez, on arrête de geindre et on bouge. C'est maintenant ou jamais.

Résumé de la Mission :

- Mettez le Scientifique à l'abri, et vite.
- Résistez tant que l'Appareil n'est pas calibré.
- Attendez-vous à un secteur dégagé, avec de longues lignes de vue et peu de couvert.
- Présence de fortes radiations et d'anomalies. Préparez-vous en fonction. Emportez un Détecteur, il vous servira.
- Attention, la FSPI est une organisation militaire. Forte probabilité d'équipement lourd.

Prenez la boîte de Mission **DL3** « Le Compte à Rebours Final ». Elle contient tous les éléments spécifiques à la Mission, dont vous aurez besoin lors de la mise en place et pendant la partie.

Revenez ensuite la Navigation dans la Zone, étape **6** du classeur de Campagne, et continuez.

Vous faufilant entre les anomalies, vous parvenez enfin à rejoindre l'endroit parfait pour une embuscade. Le sol est trempé, et vos rangers également, mais vous n'en avez cure. Le Scientifique est là, droit devant, escorté par des soldats ennemis. Cachez-vous, et vite. Si vous la jouez fine, ils ne vont rien voir venir.

1. Mise en Place du Plan

Trouvez les tuiles de Plan **1**, **2**, **3**, **7**, **11**, **14**, **16**, **26**, **27**, **28**, **63**, puis disposez-les comme indiqué.

2. Mise en Place de l'Environnement

Cartes Environnement :

- Prenez toutes les cartes Environnement de la boîte de Mission **DL3**.
- Trouvez la carte **DL3-11a (Objectif de Mission : Récupérer le Scientifique)**, lisez-la, puis mettez-la à côté du Plan.
- Placez ensuite les cartes suivantes sur le Plan, comme indiqué sur l'image ci-dessous : **DL3-04b, DL3-05a, DL3-06a, DL3-07a, DL3-08a, DL3-09a, DL3-10a**. Il s'agit de vos cartes Altération de départ.
- Réunissez les cartes Environnement restantes en un paquet placé à côté du Plan. Vous y aurez recours pendant la Mission.

Anomalies :

- Piochez 1 carte Anomalie non mobile de type **Électrique** et 1 carte Anomalie non mobile de type **Feu**, au hasard, puis mettez-les à côté du Plan, face visible.
- Piochez 2 altérations d'Anomalie Électrique au hasard (**6**, **7** ou **11**) et placez-les au hasard sur le Plan afin que le triangle au centre de l'Anomalie pointe vers le haut du Plan.
- Trouvez 3 altérations d'Anomalie de Feu (**2**, **9** ou **10**) et placez-les au hasard sur le Plan afin que le triangle au centre de l'Anomalie pointe vers le haut du Plan.
- Placez 1 au centre de chaque altération d'Anomalie. Placez ensuite les silhouettes d'Anomalie correspondantes sur ces altérations.

3. Autres

Stalkers :

- Placez les figurines des Stalkers dans la case indiquée « Point de Départ ».

Ennemis :

- Dans la boîte de Mission **DL3**, trouvez les cartes Ennemi **Soldat de la FSPI** et **Grenadier de la FSPI**, puis mettez-les à côté du Plan. Marquez le premier avec (2), et le second avec (2).

Si votre Plan de la Zone contient le Trophée « Soldat du Devoir » :

- Trouvez les cartes Ennemi **Combattant de la Liberté** et **Misha** (si elle se trouve dans la boîte de Mission **DL3**), puis mettez-les à côté du Plan. Marquez-les avec .

Si votre Plan de la Zone contient le Trophée « Combattant de la Liberté » :

- Trouvez la carte Ennemi **Soldat du Devoir** et **Kulak** (si elle se trouve dans la boîte de Mission **DL3**), puis mettez-les à côté du Plan. Marquez-les avec .

Ensuite :

- Trouvez 5 silhouettes de Soldat de la FSPI et mettez-les à côté du Plan.
- Trouvez 2 silhouettes de Grenadier de la FSPI et mettez-les à côté du Plan.
- Trouvez toutes les figurines correspondant aux cartes Ennemis (3 Combattants de la Liberté et 1 Exosquelette de la Liberté ou 3 Soldats du Devoir et 1 Exosquelette du Devoir). Placez-les au hasard dans les cases . Si vous n'avez pas la carte Ennemi Misha/Kulak, la figurine d'Exosquelette est considérée comme un Combattant de la Liberté/Soldat du Devoir.

Butin (?) :

- Prenez 12 pions Butin au hasard et placez-les en piles sur le Plan comme indiqué.

Autres pions :

- Dans la boîte de Mission **DL3**, trouvez 1 silhouette du Scientifique et placez-le sur le Plan comme indiqué.

Paquet Événement :

- Prenez toutes les cartes Événement de Mission de la boîte de Mission **DL3**.
- Remettez la carte Événement de Mission la dans la boîte de Mission.

Si votre Plan de la Zone contient le Trophée « Combattant de la Liberté » :

- Remettez la carte Événement de Mission **VII-D** dans la boîte de Mission.

Si votre Plan de la Zone contient le Trophée « Soldat du Devoir » :

- Remettez la carte Événement de Mission **VII-L** dans la boîte de Mission.

Ensuite :

- Empilez les cartes Événement de Mission dans l'ordre numérique, face cachée. La carte **Ib** doit se trouver au sommet du paquet et la **VIII** au bas de celui-ci. Elles forment le paquet Événement

La Mission commence !
Début du premier Round.

Paquet Événement

– OU –

Compte à Rebours Final
Épilogue (Liberté)

L'air se met à vibrer et un son strident vous vrille les tympans. Les mains sur les oreilles et les yeux fermés, vous tombez à genoux en attendant que ça passe. Bientôt, le sifflement s'estompe. Vous avez les oreilles qui bourdonnent et un peu mal à la tête, mais ça pourrait être pire. Au moment où vous ouvrez les yeux, tous vos petits soucis disparaissent.

La frontière du Cordon a disparu. Vous apercevez encore les bâtiments, mais vous comprenez que l'humanité a perdu du terrain au profit de la Zone. Comme pour chasser vos derniers doutes, de nouvelles anomalies fleurissent çà et là.

La zone est plus vaste et plus affamée que jamais.

Récompenses de Scénario :

- Cochez la Mission **DL3** comme étant indisponible.

Défaussez toutes les cartes Conséquence du porte-cartes.

Piochez 2 pions Compétence de la Liberté. Choisissez-en 1 et attribuez-le à un Stalker. Vous n'êtes pas obligé de le faire, si vous ne voulez aucune des deux Compétences (chaque Compétence détenue augmente le prix de la suivante).

Ensuite, remettez toutes les cartes Événement de Mission et Environnement dans la boîte de Mission **DL3** à l'exception des cartes Équipement gagnées par les joueurs.

Ouvrez le classeur de Campagne à la page **6** et résolvez le Débriefing de Mission.

Épilogue (Devoir)

L'air se met à vibrer et un son strident vous vrille les tympans. Les mains sur les oreilles et les yeux fermés, vous tombez à genoux en attendant que ça passe. Toutefois, la curiosité est plus forte que la douleur et vous parvenez à ouvrir les paupières pour voir disparaître les anomalies aux alentours. Bientôt, le sifflement s'estompe. Vous avez les oreilles qui bourdonnent, mais l'air semble plus frais, plus doux et le soleil plus chaud sur votre peau. Vous contemplez l'Appareil, et vous comprenez qu'il a fonctionné.

Une petite portion de la Zone a disparu pour céder sa place au monde réel.

Récompenses de Scénario :

- Cochez la Mission **DL3** comme étant indisponible.

Défaussez toutes les cartes Conséquence du porte-cartes.

Piochez 2 pions Compétence du Devoir. Choisissez-en 1 et attribuez-le à un Stalker. Vous n'êtes pas obligé de le faire, si vous ne voulez aucune des deux Compétences (chaque Compétence détenue augmente le prix de la suivante).

Ensuite, remettez toutes les cartes Événement de Mission et Environnement dans la boîte de Mission **DL3** à l'exception des cartes Équipement gagnées par les joueurs.

Ouvrez le classeur de Campagne à la page **6** et résolvez le Débriefing de Mission.

Archivage de la Boîte de Mission

Mission DL1 « Entre le Marteau et l'Enclume »

- Remettez dans la boîte toutes les cartes Événement de Mission : **I, II, III, IV, V**.
- Remettez dans la boîte toutes les cartes Environnement : **DL1-01, DL1-02, DL1-03, DL1-04, DL1-05, DL1-06, DL1-07, DL1-08, DL1-09, DL1-10, DL1-11, DL1-12, DL1-13, DL1-14, DL1-15, DL1-16**.
- Remettez dans la boîte les cartes Ennemi « Soldat du Devoir » et « Combattant de la Liberté ».
- Chaque Stalker peut maintenant vendre des cartes Équipement de son choix pour leur valeur en ₹.
- Ouvrez le classeur de Campagne à la page **6** et résolvez le Débriefing de Mission.

Mission DL2 « Captif des Ténèbres »

- Remettez dans la boîte toutes les cartes Événement de Mission : **I, II, III, IV, V**.
- Remettez dans la boîte toutes les cartes Environnement : **DL2-01, DL2-02, DL2-02, DL2-02, DL2-03, DL2-04, DL2-05, DL2-06, DL2-07, DL2-08, DL2-09, DL2-10, DL2-11, DL2-12, DL2-13, DL2-14, DL2-15, DL2-16**.
- Remettez dans la boîte la carte Artefact « Tripes ».
- Remettez dans la boîte la carte Ennemi « Gardien du Monolithe ».
- Chaque Stalker peut maintenant vendre des cartes Équipement de son choix pour leur valeur en ₹.
- Ouvrez le classeur de Campagne à la page **6** et résolvez le Débriefing de Mission.

Mission DL3 « Compte à Rebours Final »

- Remettez dans la boîte toutes les cartes Événement de Mission : **Ia, Ib, II, III, IV, V, VI, VI, VII-D, VII-L, VIII**.
- Remettez dans la boîte toutes les cartes Environnement : **DL3-01, DL3-02, DL3-03, DL3-03, DL3-03, DL3-04, DL3-05, DL3-06, DL3-07, DL3-08, DL3-09, DL3-10, DL3-11, DL3-12, DL3-13**.
- Remettez dans la boîte les cartes Ennemi « Soldat de la FSPI » et « Grenadier de la FSPI ».
- Si vous avez perdu la Mission **DL3** et si vous avez la carte Ennemi « Kulak/Misha », remettez celle-ci dans la boîte de Mission **DL3** sinon dans la **DL1**.
- Si vous avez perdu la Mission **DL3**, remettez dans la boîte 1 pion Attention Monolithe/FSPI. Dans le cas contraire, remettez-le dans la boîte de Mission **DL2**.
- Chaque Stalker peut maintenant vendre des cartes Équipement de son choix pour leur valeur en ₹.
- Ouvrez le classeur de Campagne à la page **6** et résolvez le Débriefing de Mission.

L07

« L'Appareil ? Je n'en suis pas certain. Quelque part dans une section isolée du complexe. Le genre d'endroit où on ne trouve que des saloperies et des ennuis. »

Revenez à la partie.

L08

Fourbu et haletant, vous arrivez enfin au camp de la Liberté pour remettre l'Appareil à Misha.

« Parfait, sourit-il, Alors, voilà ce fameux bidule ? »

Au moment où vous allez lui raconter ce que vous avez traversé pour l'obtenir, une sentinelle fait irruption.

« Les troupes du Devoir, annonce-t-elle. Elles ont sûrement repéré nos alliés qui entraient ici.

– Si c'est le cas, nous devons nous attendre à un assaut imminent, grimace Misha. Ne vous inquiétez pas. On a connu bien pire ! »

Si vous n'avez pas la carte **DL1-10 (Amis : Devoir/Liberté)**, Trouvez-la et mettez-la face Liberté visible. Elle détermine votre allégeance à l'une des factions. Retournez ensuite la carte Altération grand format sur laquelle se trouvent Kulak, Commandant de la Liberté, et mettez-la face Ennemi visible à côté de celle du Soldat du Devoir. Désormais, ◐ s'applique à la fois aux cartes Kulak et Soldat du Devoir.

Défaussez tous les Événements Aléatoires du paquet Événement de Mission. Piochez l'Événement de Mission **III (Dernière Chance)**. Il s'agit désormais de votre Événement de Mission actif.

Voir script **L05**.

L09

Lorsque les premières silhouettes se profilent, vous regrettez un instant d'avoir épargné le Devoir. Mais l'heure n'est ni à l'introspection ni aux regrets, car les soldats du Devoir attaquent le camp de la Liberté avec un acharnement sans précédent.

Les balles fusent de tous côtés. Les explosions de grenades font trembler le sol. Votre cuisante défaite semble inévitable.

Retirez du jeu :

- la carte Contact **C47 (Zirka)**,
- 1 type d'Arme de la Liberté au hasard (toutes les cartes, y compris celles obtenues par les Stalkers),
- 1 type d'Armure de la Liberté au hasard (toutes les cartes, y compris celles obtenues par les Stalkers),
- La carte Conséquence **Préparation d'Embuscade**.

Piochez 1 carte Conséquence et mettez-la dans le porte-cartes. N'appliquez pas son effet « Non Résolu ».

Revenez au classeur de Campagne.

L10

Le terrain ne vous fait pas de cadeau. Pas de trous ou de bosses, pas de troncs d'arbres, de vieilles caisses ou de murs. Le moindre de vos mouvements attire l'attention de l'ennemi, et vous n'êtes même pas surpris lorsque les sentinelles donnent l'alerte.

Des volées de balles déchirent le silence. Pris de panique, vous courez comme un dératé pour tenter de vous enfuir quand un choc brûlant à l'épaule vous envie au tapis. L'adrénaline prenant le pas sur la douleur, vous vous relevez, mais vous savez que vous avez été touché.

Un Stalker au choix perd la moitié de ses PV maximaux (arrondir au-dessus).

Revenez au classeur de Campagne.

L11

Camp de la Liberté

Vous avez décidé de rejoindre la faction de la Liberté. De nouvelles possibilités s'offrent à vous, accompagnées des risques qui vont avec..

Effectuez la mise en place suivante :

- Remplacez la page des Contacts du classeur de Campagne par celle du Camp de la Liberté. Elle contient de nouvelles instructions et divise le porte-cartes en trois rangées :
  - Conséquences – Divers Événements qui vont affecter votre Exploration de la Zone en apportant de nouvelles possibilités et restrictions.
  - Contacts de la Liberté – Trois Contacts qui seront disponibles en permanence.
  - Contacts Neutres – Trois emplacements restent disponibles pour les Contacts non affiliés à la Liberté.
- Retirez tous les Contacts du porte-cartes et mettez-les dans votre Planque.
- Trouvez les 3 cartes Contact de la Liberté : **C45 (Contrebandier de la Liberté)**, **C46 (Mentor de la Liberté)** et **C47 (Zirka)**, puis insérez-les dans la rangée médiane du porte-cartes.
- Trouvez toutes les Conséquences de la Liberté, Mélangez-les, puis piochez-en 1 que vous insérez dans la rangée supérieure du porte-cartes.
- Piochez 2 pions Compétence de la Liberté. Choisissez-en 1 et attribuez-le à un Stalker. Vous n'êtes pas obligé de le faire, si vous ne voulez aucune des deux Compétences (chaque Compétence détenue augmente le prix de la suivante).

Ouvrez le classeur de Campagne à la page **6** et résolvez le Débriefing de Mission.

L12

Misha accepte votre don avec un sifflement.

« C'est géant, admet-il. Vraiment. Sachez que vous venez de vous faire des amis au sein de la Liberté. »

Les yeux brillants, il se frotte les mains.

« Nos blessés s'en souviendront. Et vous savez quoi ? On va mettre une tannée à ces connards du Devoir. »

Si vous n'avez pas la carte **DL1-10 (Amis : Devoir/Liberté)**, trouvez-la et mettez-la face Liberté visible. Retournez ensuite la carte **DL1-01a (Objectif de Mission)** la carte Altération grand format sur laquelle se trouvent Kulak, Commandant du Devoir, et mettez-la face Ennemi visible à côté de celle du Soldat du Devoir. Désormais, ◐ s'applique à la fois aux cartes Kulak et Soldat du Devoir.

Revenez à la partie.

« C'est un cadeau généreux, commente-t-il d'un ton grave. Rien de tel qu'un allié comme vous pour remonter le moral des troupes. Grâce à vous, les blessés ont désormais une chance de s'en sortir. »

Il esquisse un léger sourire.

« Ils vont pouvoir se battre comme des diables. Ça me ferait presque de la peine pour ces enfoirés de la Liberté. »

Si vous n'avez pas la carte **DL1-10 (Amis : Devoir/Liberté)**, trouvez-la et mettez-la face Devoir visible. Retournez ensuite la carte **DL1-01a (Objectif de Mission)** la carte Altération grand format sur laquelle se trouvent Misha, Chef de la Liberté, et mettez-la face Ennemi visible à côté de celle du Combattant de la Liberté. Désormais, s'applique à la fois aux cartes Misha et Combattant de la Liberté.

Revenez à la partie.

L01

Misha, le chef d'équipe de la Liberté, vous serre vigoureusement la main et vous prend dans ses bras. « Hé, sacrée performance ! Venez vous asseoir. Vous voulez vous rincer la gorge avec un peu de tord-boyaux ? »

Sans attendre votre réponse, il sert plusieurs verres et en vide un cul-sec.

Et vous ?

» **Et comment !** – Réduisez votre Irradiation de 6 et défaussez un , puis reprenez la lecture.
» **Non, merci** – lisez ce qui suit.

« Vous devez vous demander ce qu'on trafique dans le coin. Eh, bien, ce n'est pas un secret. On cherche un truc. Faute de lui trouver un meilleur nom, on l'appelle l'Appareil. Ça vous en bouche un coin, hein ? Bref, il faut qu'on le récupère. Ainsi que le gars capable de le faire marcher, un crâne d'œufs qui traîne dans le coin. En fait on devrait déjà être sur le chemin du retour, mais ces connards du Devoir se sont pointés pour foutre le bordel. »

Il attrape la bouteille et siffle une longue gorgée.

« On a subi quelques pertes, et nos renforts risquent d'être ralentis par l'émission qui se prépare. J'ai peur que nos blessés ne s'en sortent pas. Vous n'auriez pas des médocs en rab, des fois ? »

Si vous n'avez pas la carte **DL1-06a**, trouvez-la et mettez-la à côté du Plan.

Choisissez une option :

» **Vous renseigner sur la Liberté et leur vision du monde** – Voir script **L02.**
» **Vous renseigner sur le Devoir et leur vision du monde** – Voir script **L03.**
» **Vous renseigner sur l'Appareil** – Voir script **L07.**
» **Leur offrir des médicaments** – Défaussez des Objets **Médicaux :**
  • **1/2 Stalkers :** 3 Objets
  • **3/4 Stalkers :** 4 Objets

  Voir script **L12.**
» Uniquement si vous avez la carte **DL1-09a (L'Appareil)** – Montrer l'Appareil – Voir script **L04.**

L02

« On n'est pas des méchants, ironise le chef en affichant un large sourire. D'accord, on a des flingues et on s'en sert, mais on n'est pas du genre à agresser notre prochain. Faut vraiment qu'on vienne nous chercher des crosses, si tu vois ce que je veux dire. Quoi qu'il en soit, nous ne combattons pas la Zone. Nous nous contentons de nous défendre contre ses créatures. Nous nous adaptons à elle. Et vous savez quoi ? On est heureux comme ça. »

Revenez à la partie.

L03

« Le Devoir ? Ce sont des enfoirés de première. Ils se prennent pour qui, ces bâtards ? Qu'est-ce qui leur permet de décider de l'avenir de la Zone ? Qu'est-ce qui se passe dans leurs crânes pour affirmer que la Zone est maléfique, ainsi que tous ceux qui y vivent ? On est chez nous, ici, et on n'a pas besoin que des connards de fachos décérébrés viennent faire la loi. Notre nom, c'est Liberté, et c'est ce qui nous définit. Ils veulent imposer comment on doit vivre ? Ils veulent nous prendre la Zone ? Plutôt crever que de les laisser faire.

Revenez à la partie.

L04

« Vous avez le bidule ? Génial. On marche ensemble ? »

Choisissez une option :

» **Pas question, j'ai besoin d'y réfléchir** – Voir script **L06.**
» **OK, on va faire ça ensemble** – lisez ce qui suit :

  Si l'Événement de Mission **III** se trouve encore dans le paquet Événement, voir script **L08.**

  Sinon, voir script **L05.**

L05

Dans la Zone, c'est le chaos perpétuel. Soudain, la Chimère surgit de nulle part. Enragée et affamée, elle se jette sur Misha et le plaque au sol.

« Rapportez l'Appareil au camp, dit-il dans un souffle, il y a de l'argent pour... »

Dans un geyser de sang, le monstre arrache brutalement la tête du malheureux. Vous reculez.

De l'argent ? Ça vaut sans doute le coup de vérifier. Vous allez livrer ce gadget à leur camp.

Si vous n'avez pas la carte Ennemi **Chimère**, trouvez-la et mettez-la à côté du Plan. Marquez-la avec .

Trouvez 1 silhouette de Chimère et placez-la dans une des cases les plus proches de la vôtre.

Si vous avez la carte **DL1-08b (Chimère Blessée)**, ajoutez et un sur la Chimère et défaussez la carte **DL1-08b.**

Défaussez les cartes **DL1-01**, **DL1-07a** et **DL1-11a.**

Placez la carte **DL1-12a** sur le Plan et retournez la carte **DL1-09a (L'Appareil).**

Retournez les cartes Altération grand format encore sur le Plan. Défaussez la carte Ennemi et la figurine de Misha, puis mettez la carte Ennemi Kulak à côté de celle du Soldat du Devoir (si elle ne s'y trouve pas déjà). Désormais, s'applique à la fois aux cartes Kulak et Soldat du Devoir.

Continuez la partie.

L06

D'accord, mais ne traînez pas trop, d'accord ? Le Devoir n'est pas le bon cheval sur lequel parier.

Revenez à la partie.

Si vous avez la carte **DL1-08b (Chimère Blessée)**, ajoutez -1 et un sur la Chimère et défaussez la carte **DL1-08b**.

Défaussez les cartes **DL1-01**, **DL1-07a** et **DL1-11a**.

Placez la carte **DL1-12a** sur le Plan et retournez la carte **DL1-09a (L'Appareil)**.

Retournez les cartes Altération grand format encore sur le Plan. Défaussez la carte Ennemi et la figurine de Kulak, puis mettez la carte Ennemi Misha à côté de celle du Combattant de la Liberté (si elle ne s'y trouve pas déjà). Désormais, s'applique à la fois aux cartes Misha et Combattant de la Liberté.

Continuez la partie.

D06

Vous pensez vraiment que ces tarés de la Liberté méritent que vous perdiez votre temps pour eux ?

Revenez à la partie.

D07

« Personne n'a pu localiser l'Appareil ? Nous pensons qu'il se trouve dans une partie inaccessible du complexe, infestée par la vermine. »

Revenez à la partie.

D08

Non sans mal, vous rapportez l'Appareil au camp du Devoir afin de le mettre à l'abri. Vous le remettez à Kulak en poussant un soupir de soulagement, mais votre répit est malheureusement de courte durée.

Une sentinelle signale une activité des forces de la Liberté.

« Merde, s'exclame Kulak, Ils doivent savoir que vous avez ramené l'Appareil. Ils peuvent passer à l'action d'une minute à l'autre ! »

Si vous n'avez pas la carte **DL1-10 (Amis : Devoir/Liberté)**, Trouvez-la et mettez-la face Devoir visible. Elle détermine votre allégeance à l'une des factions. Retournez ensuite la carte Altération grand format sur laquelle se trouvent Misha, Chef de la Liberté, et mettez-la face Ennemi visible à côté de celle du Combattant de la Liberté. Désormais, s'applique à la fois aux cartes Misha et Combattant de la Liberté.

Défaussez tous les Événements Aléatoires du paquet Événement de Mission. Piochez l'Événement de Mission **III (Dernière Chance)**. Il s'agit désormais de votre Événement de Mission actif.

Voir script **D05**.

D09

Surgissant brusquement, les combattants de la Liberté chargent comme des démons en faisant feu de tout bois. Le camp du Devoir se transforme en un véritable enfer de sang et d'explosions. Les soldats du Devoir se démènent pour repousser l'assaut, mais en l'absence de chefs efficaces, ils manquent de coordination. Leur défaite semble imminente.

Retirez du jeu :

- la carte Contact **C42 (Recrue du Devoir)**,
- 1 type d'Arme du Devoir au hasard (toutes les cartes, y compris celles obtenues par les Stalkers),
- 1 type d'Armure du Devoir au hasard (toutes les cartes, y compris celles obtenues par les Stalkers),
- La carte Conséquence **Altercation avec la Liberté**.

Piochez 1 carte Conséquence et mettez-la dans le porte-cartes. N'appliquez pas son effet « Non Résolu ».

Revenez au classeur de Campagne.

D10

Il y a toujours ce pas de trop. Du bout du pied, vous effleurez une bouteille oubliée qui se met à rouler en faisant un vacarme de tous les diables. Votre sang se glace quand vous entendez les cris d'alarme des soldats.

En proie à la panique, vous courez comme un dératé sous une pluie de balles. Dans votre affolement, vous remarquez à peine que vous perdez une partie de votre équipement.

Qu'importe. Vous devez fuir, et vite !

Défaussez 1 de vos Armes au hasard.

Revenez au classeur de Campagne.

D11

Camp du Devoir

Vous avez décidé de rejoindre la faction du Devoir. De nouvelles possibilités s'offrent à vous, accompagnées des risques qui vont avec.

Effectuez la mise en place suivante :

- Remplacez la page des Contacts du classeur de Campagne par celle du Camp du Devoir. Elle contient de nouvelles instructions et divise le porte-cartes en trois rangées :
  - Conséquences – Divers Événements qui vont affecter votre Exploration de la Zone en apportant de nouvelles possibilités et restrictions.
  - Contacts du Devoir – Trois Contacts qui seront disponibles en permanence.
  - Contacts Neutres – Trois emplacements restent disponibles pour les Contacts non affiliés au Devoir.
- Retirez tous les Contacts du porte-cartes et mettez-les dans votre Planque.
- Trouvez les 3 cartes Contact du Devoir : **C40 (Quartier-maître du Devoir)**, **C41 (Sergent Instructeur du Devoir)** et **C42 (Recrue du Devoir)**, puis insérez-les dans la rangée médiane du porte-cartes.
- Si vous avez la carte Contact **C04 (Binocles)**, retirez-la du jeu.
- Si le Plan de la Zone contient un autocollant Trafiquant d'Artefacts, cochez-le comme étant indisponible.
- Trouvez toutes les Conséquences du Devoir, Mélangez-les, puis piochez-en 1 que vous insérez dans la rangée supérieure du porte-cartes.
- Piochez 2 pions Compétence du Devoir. Choisissez-en 1 et attribuez-le à un Stalker. Vous n'êtes pas obligé de le faire, si vous ne voulez aucune des deux Compétences (chaque Compétence détenue augmente le prix de la suivante).

Ouvrez le classeur de Campagne à la page **6** et résolvez le Débriefing de Mission.

D12

Kulak prend les médicaments en hochant la tête, puis il se tourne vers vous et vous tend la main.

Livre des Scripts

D01

Kulak, chef de l'unité du Devoir, vous serre la main en vous regardant droit dans les yeux.

« Vous arrivez à point nommé, vous remercie-t-il. Sacrée pagaille, n'est-ce pas ? Écoutez, nous sommes dans une situation un peu délicate. Nous avons été envoyés pour localiser un objet portant le nom de code d'Appareil. Notre mission est capitale, non seulement pour notre faction, mais aussi pour l'ensemble de la Zone ! Hélas, il semble que ces enfoirés de la Liberté cherchent exactement la même chose que nous. Nous avons quelques blessés et... »

Il s'éponge le front en soupirant.

« Les renforts sont en route, mais avec cette émission, impossible de savoir quand ils vont arriver. Votre aide serait la bienvenue. Des médicaments pourraient sauver nos blessés. »

Si vous n'avez pas la carte **DL1-06a**, trouvez-la et mettez-la à côté du Plan.

Choisissez une option :

» **Vous renseigner sur le Devoir et leur vision du monde** – Voir script **D02.**

» **Vous renseigner sur la Liberté et leur vision du monde** – Voir script **D03.**

» **Vous renseigner sur l'Appareil** – Voir script **D07.**

» **Leur offrir des médicaments – Défaussez des Objets Médicaux :**
- **1/2 Stalkers :** 3 Objets
- **3/4 Stalkers :** 4 Objets

Voir script **D12.**

» Uniquement si vous avez la carte **DL1-09a (L'Appareil) – Montrer l'Appareil** – Voir script **D04.**

D02

« Nous sommes ceux qui ont conscience de la gravité de la situation et qui savent à quel point la Zone représente un danger. Cet endroit est comme une tumeur sur notre planète, et tout ce qui s'y est développé doit être éradiqué, y compris les tarés qui s'y installent ou tentent de tirer profit de ses ressources toxiques. Nous ne pouvons pas laisser un tel commerce prospérer. Nous devons mettre un terme à son expansion. »

Revenez à la partie.

D03

« Je peux sentir ces rats de la Liberté d'ici, grogne le commandant du Devoir. Je suis surpris qu'ils cherchent la même chose que nous et j'ai des frissons dans le dos à l'idée de ce qu'ils pourraient en faire. La Liberté... même le nom de leur faction n'est qu'une foutue arnaque. Ce n'est pas la liberté qu'ils cherchent, mais l'anarchie, le chaos et la destruction ! Ils représentent ce qu'il y a de pire dans la Zone, car contrairement aux mutants qui sont nés comme ça, eux ont choisi de se tourner vers le mal ! »

Revenez à la partie.

D04

« Ok. Ça correspond bien à la description ? Impeccable. Nous allons le mettre en sécurité. Ça vous va ? »

Choisissez une option :

» **Pas question, j'ai besoin d'y réfléchir** – Voir script **D06.**

» **OK, on va faire ça ensemble** – lisez ce qui suit :

Si l'Événement de Mission **III** se trouve encore dans le paquet Événement, voir script **D08.**

Sinon, voir script **D05.**

D05

Attirée par l'odeur de la chair humaine, la Chimère surgit brusquement et se jette sur vous dans un formidable tourbillon de griffes. Kulak laisse échapper un juron et ouvre le feu.

« Ramenez l'Appareil au camp ! ordonne-t-il. Vous serez ré – » hélas, son courage insensé est le prélude d'un destin funeste.

La Chimère s'en prend à Kulak qui périt déchiqueté dans une gerbe de sang et de tripes.

Qu'a-t-il voulu dire ? Que vous allez toucher une récompense ? Ça vaut le coup d'aller voir.

Si vous n'avez pas la carte Ennemi **Chimère**, trouvez-la et mettez-la à côté du Plan. Marquez-la avec (2).

Trouvez 1 silhouette de Chimère et placez-la dans une des cases les plus proches de la vôtre.